

(12)特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局(43) 国際公開日  
2004年1月22日 (22.01.2004)

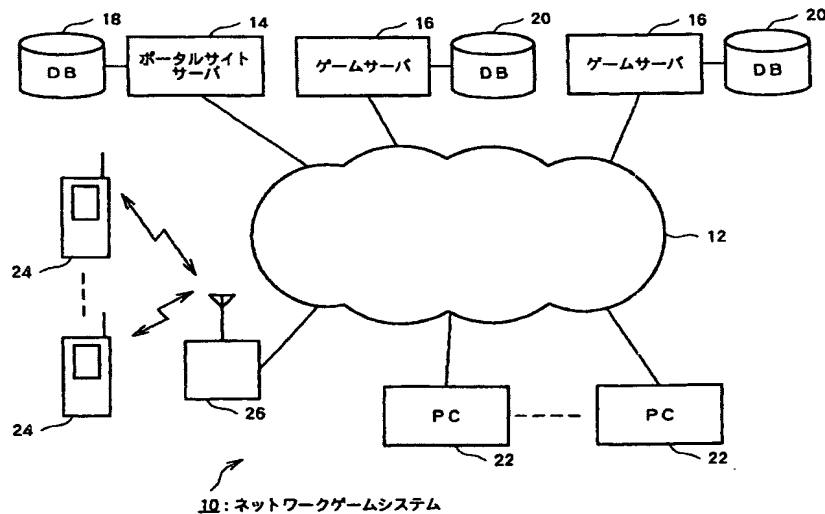
PCT

(10) 国際公開番号  
WO 2004/008358 A1

- (51) 国際特許分類: G06F 17/60, 12/00  
 (21) 国際出願番号: PCT/JP2003/007728  
 (22) 国際出願日: 2003年6月18日 (18.06.2003)  
 (25) 国際出願の言語: 日本語  
 (26) 国際公開の言語: 日本語  
 (30) 優先権データ: 特願2002-207241 2002年7月16日 (16.07.2002) JP  
 (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミモバイル・オンライン (KONAMI MOBILE & ONLINE, INC.) [JP/JP]; 〒106-6114 東京都港区六本木6丁目10番1号 Tokyo (JP).  
 (72) 発明者; および  
 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 雨宮 祐  
 (54) Title: NETWORK SERVICE SYSTEM AND POINT COMMUTING SYSTEM  
 (57) Abstract: A network service system in which a point associated with a service can be commuted to a point associated with another service. In databases (18, 20), point information is stored by relating it to a user ID. When a game server (16) provides a game service to a user, the game server updates the point information stored in the database (20) by relating it to the user ID associated with the user so as to consume the user point. Moreover, according to the point information stored in the database (18) by relating it to the user ID associated with the user in a portal site server (14), a network game system (10) updates the point information stored in the database (20) and related to the user ID associated with the user in the game server (16).  
 (81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, [続葉有]

(54) Title: NETWORK SERVICE SYSTEM AND POINT COMMUTING SYSTEM

(54) 発明の名称: ネットワークサービスシステム及びポイント振替システム



14...PORTAL SITE SERVER  
 16...GAME SERVER  
 10...NETWORK GAME SYSTEM

(57) Abstract: A network service system in which a point associated with a service can be commuted to a point associated with another service. In databases (18, 20), point information is stored by relating it to a user ID. When a game server (16) provides a game service to a user, the game server updates the point information stored in the database (20) by relating it to the user ID associated with the user so as to consume the user point. Moreover, according to the point information stored in the database (18) by relating it to the user ID associated with the user in a portal site server (14), a network game system (10) updates the point information stored in the database (20) and related to the user ID associated with the user in the game server (16).

[続葉有]



DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

GR, HU, IE, IT, LU, MC, NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR),  
OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

- (84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB,

2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各 *PCT* ガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(57) 要約: あるサービスに関連するポイントを他のサービスに関連するポイントに振り替えることができるネットワークサービスシステムを提供する。データベース (18), (20) には、ユーザ ID に対応づけてポイント情報が記憶される。ゲームサーバ (16) は、ユーザにゲームサービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザ ID に対応づけてデータベース (20) に記憶されるポイント情報を更新する。また、ネットワークゲームシステム (10) は、ポータルサイトサーバ (14) における前記ユーザに係るユーザ ID に対応づけてデータベース (18) に記憶されるポイント情報に基づいて、ゲームサーバ (16) における前記ユーザに係るユーザ ID に対応づけてデータベース (20) に記憶されるポイント情報を更新する。

## 明 細 書

## ネットワークサービスシステム及びポイント振替システム

## 5 技術分野

本発明はネットワークサービスシステム、ネットワークゲームシステム、ポイント振替システム、ポイント管理装置及びポイント管理方法に関し、例えば、あるサービスに関連して記憶されるポイント情報に基づき、他のサービスに関連して記憶されるポイント情報を更新する技術に関する。

## 背景技術

通信ネットワークを利用して物販やゲーム等のサービスが提供されるようになっている。こうしたサービスの中には、サービス利用に応じてユーザがポイントを貯めることができ、該ポイントに基づいて様々な特典が受けられるようになったものがある。

従来、あるサービスにおいてユーザが貯めたポイントを、他のサービスで利用することはできなかった。しかしながら、ポイントを振り替えるシステムが実現され、あるサービスにおいてユーザが貯めたポイントを他のサービスで利用できるようになれば、ユーザは当該他のサービスに興味を抱くようになり、ビジネスを拡大させることができるものと期待される。

本発明は上記課題に鑑みてなされたものであって、その目的は、あるサービスに関連するポイントを他のサービスに関連するポイントに振り替えることができるシステムを提供することにある。

また、他の目的は、あるサービスに関連するポイントを他のサー

ビスに関連するポイントに安全に振り替えることができるシステムを提供することにある。

#### 発明の開示

- 5      上記課題を解決するために、本発明に係るネットワークサービスシステムは、ユーザに第 1 及び第 2 サービスを提供するネットワークサービスシステムにおいて、前記第 1 サービスを提供する第 1 サーバと、前記第 1 サーバに接続され、前記第 1 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけポイント情報を記憶する
- 10   第 1 データベースと、前記第 2 サービスを提供する第 2 サーバと、前記第 2 サーバに接続され、前記第 2 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけてポイント情報を記憶する第 2 データベースと、を含み、前記第 1 サーバは、前記ユーザにポイント
- 15   第 1 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント付与手段を含み、前記第 2 サーバは、前記ユーザに前記第 2 サービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント消費手段を含み、前記ネ
- 20   ットワークサービスシステムは、前記第 1 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報に基づいて、前記第 2 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント振替手段をさらに含
- 25   む、ことを特徴とする。

本発明によれば、第 1 サーバにより第 1 サービスが提供され、第

2 サーバにより第 2 サービスが提供される。これらサービスは、例えばユーザにゲームをプレイさせるサービスや、ユーザに商品を購入させるサービス等である。そして、ユーザは、第 1 及び第 2 サーバから提供される第 1 及び第 2 サービスを受ける。

- 5      なお、第 1 サーバは、その他のユーザ、すなわち第 2 サービスを受けず、第 1 サービスだけを受けようとするユーザに、サービスを提供してもよい。同様に、第 2 サーバも、その他のユーザ、すなわち第 1 サービスを受けず、第 2 サービスだけを受けようとするユーザに、サービスを提供してもよい。
- 10      また、第 1 サーバには第 1 データベースが接続され、第 2 サーバには第 2 データベースが接続される。第 1 データベースには、第 1 サーバにおける前記ユーザ、すなわち第 1 及び第 2 サービスの両方を受けるユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて、ポイント情報が記憶される。また、第 2 データベースには、第 2 サーバにおける
- 15      前記ユーザ、すなわち第 1 及び第 2 サービスの両方を受けるユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて、ポイント情報が記憶される。ここで、ポイント情報は、例えばポイント（「コイン」や「メダル」等、他の名前と呼ばれるものを含む）の残高を表す数値情報等である。
- 20      そして、第 1 サーバでは、前記ユーザにポイントを付与するよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報を更新する。また、第 2 サーバでは、前記ユーザに前記第 2 サービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて
- 25      て前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報を更新する。さらに、このシステムは、例えば前記ユーザからのリクエストに応じ

て、或いは予め決められたタイミングで、第 1 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて第 1 データベースに記憶されるポイント情報に基づいて、第 2 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて第 2 データベースに記憶されるポイント情報を更新し、第 1 データベースのポイント

5     データベースに振り替える。

こうすれば、第 1 サービスに関連して第 1 サーバに記憶されているポイントを第 2 サービスに関連する第 2 データベースに振り替えることができ、一方のサービスのユーザが他方のサービスに興味

10    を抱くようにできる。

また、本発明の一態様では、前記第 1 サーバの関係者から前記第 2 サーバの関係者に支払うべき金額を算出する支払金額算出手段をさらに含む。こうすれば、第 1 サーバの関係者は、ビジネス等の協力の対価として第 2 サーバの関係者に支払うべき金額を知ることが

15    ができる。なお、関係者は、例えばサーバの運営者やサービスの提供者等である。

この態様では、前記支払金額算出手段は、前記ユーザの人数を計数する手段を含み、前記ユーザの人数に基づいて前記金額を算出するようにしてもよい。前記ユーザの人数、すなわち第 1 及び第 2 サービスの両方を受けるユーザの人数は、第 1 及び第 2 サーバの関係者間における協力の程度に関連しているため、これに基づいて合理的に前記金額を算出することができる。また、前記第 1 データベースの記憶内容に基づいて、例えば前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報に対応する獲得ポイントの累積値等に基づき、前記

20    金額を算出するようにしてもよい。或いは、前記第 2 サーバから前記第 1 サーバへの所定種類(例えばポイント照会要求やポイント振

25

替要求等)のアクセス回数に基づいて、前記金額を算出するようにしてもよい。

また、本発明の一態様では、前記ポイント振替手段は、前記第 1 サーバに設けられ、前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報  
5 報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第 1 データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、前記第 1 サーバに設けられ、前記第 2 サーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記第 1 サーバに設けられ、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信さ  
10 れる場合に、前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、前記第 1 サーバに設けられ、前記第 2 サーバから暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記第 1 サーバに設けられ、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第 1 データベースに記憶  
15 される暗証情報とが一致する場合に、前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを前記第 2 サーバに返信する第 1 ポイント振替手段と、前記第 2 サーバに設けられ、前記第 1 ポイント振替手段によりポイント振替許可データが返信される場合に、前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第 2 ポイント振替手段と、を含む。

本態様では、第 1 サーバにおいて、第 1 データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、暗証情報も更新するようにし  
25 ている。このため、第 2 サーバにおいて、ポイント照会要求に応じた暗証情報を受信し、該暗証情報をポイント振替要求に含めて第 1

サーバに送信しても、暗証情報を第 1 サーバが送信した後、ポイント振替要求を受信するまでに第 1 データベースに記憶されるポイント情報が更新されていれば、ポイント振替要求に含まれる暗証情報と第 1 データベースに記憶されるポイント情報とが不一致となり、ポイント振替許可データが第 2 サーバに送信されない。こうして、本態様では、ポイントの振替が安全化されることとなる。

また、本発明に係るポイント振替システムは、各々ポイント情報を記憶する第 1 及び第 2 データベースを含むポイント振替システムであって、前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、前記ポイント情報更新手段により前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第 1 データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第 1 データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信する第 1 ポイント振替手段と、前記第 1 ポイント振替手段によりポイント振替許可データが返信される場合に、前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第 2 ポイント振替手段と、を含むことを特徴とする。こうすれば、ポイ



ントを安全に振り替えることができるようになる。なお、前記暗証情報更新手段は、例えば乱数に基づいて暗証情報を更新するようにすればよい。

また、本発明に係るポイント管理装置は、データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、前記ポイント情報更新手段により前記データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信するポイント振替手段と、を含むことを特徴とする。

また、本発明に係るポイント管理方法は、データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新ステップと、前記ポイント情報更新ステップで前記データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新ステップと、ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信ステップと、前記ポイント照会要求受信ステップでポイント照会要求が受信される場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報及び暗証

- 情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信ステップと、暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信ステップと、前記ポイント振替要求受信ステップで受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信するポイント振替ステップと、を含むことを特徴とする。こうすれば、ポイントを安全に振り替えることができるようになる。
- 10      また、本発明に係るネットワークゲームシステムは、第1ゲームサーバと、前記第1ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報及び暗証情報を記憶する第1データベースと、第2ゲームサーバと、前記第2ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報を記憶する第2データベースと、を含むネットワークゲームシステムであって、前記第1ゲームサーバは、前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、前記ポイント情報更新手段により前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証
- 15      情報更新手段と、前記第2ゲームサーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、前記第2ゲームサーバから暗証情報
- 20      を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要
- 25

- 求に含まれる暗証情報と前記第 1 データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを前記第 2 ゲームサーバに返信する第 1 ポイント振
- 5 替手段と、を含み、前記第 2 ゲームサーバは、前記第 1 ポイント振替手段により前記第 2 ゲームサーバからポイント振替許可データが返信される場合に、前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第 2 ポイント振替手段を含む、ことを特徴とする。
- 10 こうすれば、ネットワークゲームシステムにおいて、第 1 データベースから第 2 データベースに安全にポイントを振り替えることができるようになる。

#### 図面の簡単な説明

- 15 図 1 は、本発明の一実施形態に係るゲームシステムの全体構成を示す図である。
- 図 2 は、ポータルサイトサーバにより提供されるサービスメニュー画面の一例を示す図である。
- 図 3 は、ポータルサイトサーバにより提供される ID 及びパスワード入力画面の一例を示す図である。
- 20 図 4 は、ゲームサーバにより提供されるサービスメニュー画面の一例を示す図である。
- 図 5 は、ゲームサーバにより提供されるポイント残高確認画面の一例を示す図である。
- 25 図 6 は、ゲームサーバにより提供される振替完了画面の一例を示す図である。

図 7 は、ゲームサーバにより提供される振替失敗画面の一例を示す図である。

図 8 は、ゲームサーバにより提供される振替ポイント入力画面の一例を示す図である。

- 5 図 9 は、ポータルサイトサーバに接続されるデータベースに含まれるポイントデータベースの一例を示す図である。

図 10 は、ポータルサイトサーバに接続されるデータベースに記憶される ID マッチングテーブルの一例を示す図である。

- 10 図 11 は、ゲームサーバに接続されるデータベースに含まれるポイントデータベースの一例を示す図である。

図 12 は、ポータルサイトの機能構成を示す図である。

図 13 は、ゲームサイトの機能構成を示す図である。

図 14 は、ポータルサイトサーバによるポイント更新処理を示すフロー図である。

- 15 図 15 は、ゲームサイトサーバによるポイント読み出し処理を示すフロー図である。

図 16 は、ポータルサイトサーバによるポイント読み出し処理を示すフロー図である。

- 20 図 17 は、ゲームサイトサーバによるポイント振替処理を示すフロー図である。

図 18 は、ポータルサイトサーバによるポイント振替処理を示すフロー図である。

#### 発明を実施するための最良の形態

- 25 以下、本発明の一実施形態について図面に基づき詳細に説明する。

図 1 は、本発明の一実施形態に係るネットワークゲームシステム

(ネットワークサービスシステム)の全体構成を示す図である。同図に示すように、このネットワークゲームシステム10では、インターネット等のデータ通信ネットワーク12に、ポータルサイトサーバ14、ゲームサーバ16、パーソナルコンピュータ22及び携帯電話基地局26が直接又は間接に接続されている。

ポータルサイトサーバ14は、公知のサーバコンピュータシステムを含んで構成されており、携帯電話24やパーソナルコンピュータ22にゲームその他のネットワークサービスを提供する。ポータルサイトサーバ14には、公知のハードディスク記憶装置から構成されるデータベース18が接続されており、該データベース18に含まれるポイントデータベース(図9参照)やIDマッチングテーブル(図10参照)にポータルサイトサーバ14からアクセスできるようになっている。

また、ゲームサーバ16も、公知のサーバコンピュータシステムを含んで構成されており、携帯電話24やパーソナルコンピュータにゲームその他のネットワークサービスを提供する。ゲームサーバ16には、公知のハードディスク記憶装置から構成されるデータベース20が接続されており、該データベース20に含まれるポイントデータベース(図11参照)にゲームサーバ16からアクセスできるようになっている。

パーソナルコンピュータ22は、公知のパーソナルコンピュータシステムを含んで構成されており、通信ネットワーク12を介してゲームサーバ16にアクセスし、HTTP(Hyper Text Transfer Protocol)やFTP(File Transfer Protocol)等に則って、各種画面データを受信したりゲームプログラムを受信したりできるようになっている。

また、携帯電話機 2 4 は、入力部（ダイヤルボタン等）及び表示部（液晶表示装置等）を備えており、通話機能に加え、特にデータ通信機能を備えている。そして、携帯電話基地局 2 6 及び通信ネットワーク 1 2 を介してポータルサイトサーバ 1 4 にアクセスして、  
5 H T T P や独自プロトコル等に則って、各種画面データを受信したりゲームプログラムを受信したりできるようになっている。

図 2 は、携帯電話 2 4 からポータルサイトサーバ 1 4 にアクセスした際に、該携帯電話の表示部に表示されるサービスメニューの一例を示している。同図に示すように、ポータルサイトサーバ 1 4 で  
10 は、該ポータルサイトサーバ 1 4 のオリジナルのサービスを提供するとともに（「オリジナルゲームコーナー」、他のサイト（ゲームサーバ 1 6 等）との連携を目的としたサービス（「A サイトコーナー」、「B サイトコーナー」）を提供している。携帯電話 2 4 において、同メニューのうち「A サイトコーナー」等、他のサイト（以下、  
15 「連携サイト」という）との連携を目的としたゲームサービス（以下、「連携ゲーム」という）を選択すると、図 3 に示す I D 及びパスワード入力画面がポータルサイトサーバ 1 4 に返信されるようになっている。そして、この画面において、連携サイトで同ユーザに対して登録されている I D 及びパスワードを入力すると、ユーザ  
20 は、C G I （Common Gateway Interface）を利用した通信ゲームをプレイしたり、ゲームプログラムをダウンロードしたりできるようになっている。そして、これらゲームの結果に応じてデータベース 1 8 にポイントを貯めることができるようになっている。なお、ポータルサイトサーバ 1 4 では、図 3 の I D 及びパスワード入力画面  
25 において入力された I D 及びパスワードを受信すると、その真偽をゲームサーバ 1 6 等に問い合わせるようにすることが望ましい。

このネットワークゲームシステム 10 では、ポータルサイトサーバ 14 でゲームをプレイし、ポイントを貯めたユーザが、そのポイントをゲームサーバ 16 で利用できるようになっている。すなわち、携帯電話 24 でゲームをプレイしたユーザが、後刻自宅等でパーソナルコンピュータ 22 からゲームサーバ 16 にアクセスし、データベース 18 に貯められたポイントを、同ゲームサーバ 16 に接続されたデータベース 20 に振り替えることができるようになっている。

図 4 は、パーソナルコンピュータ 22 からゲームサーバ 16 にアクセスし、同パーソナルコンピュータ 22 に備えられたディスプレイに表示されるサービスメニューの一例を示している。同メニューに示されるように、ゲームサーバ 16 から提供されるサービスには、オリジナルのゲームをユーザにプレイさせるサービスの他（「オリジナルゲームコーナー」）、ポータルサイトサーバ 14 で同ユーザが貯めたポイントを振り替えるサービス（「ポイント振替コーナー」）が含まれている。そして、ユーザは、自分がゲームサーバ 16 又はポータルサイトサーバ 14 で貯めたポイントを使って、ゲームサーバ 16 から提供されるオリジナルゲームをプレイできるようになっている。

図 5 は、図 4 に示されるメニューにおいて、ユーザが「ポイント振替コーナー」を選択した場合に、パーソナルコンピュータ 22 のディスプレイに表示されるポイント残高確認画面の一例を示している。同図に示すように、ユーザが「ポイント振替コーナー」を選択すると、ポータルサイトサーバ 14 で同ユーザが貯めたポイントの残高が表示されるとともに、そのポイントをゲームサーバ 16 に振り替えるか否かに答えるためのリンクボタンがパーソナルコン

ピュータ 22 で表示されるようになっている。そして、ポイントの振替を希望し、「YES」ボタンを選択すると、データベース 18 に記憶されている同ユーザのポイントが零となり、そのポイントがデータベース 20 に記憶されている同ユーザのポイントに加算されるようになっている。なお、ポイントの振替を希望せず、「NO」ボタンを選択すると、例えば図 4 のメニュー画面に戻るようになっている。

具体的には、ポイント振替の際、ゲームサーバ 16 はポータルサイトサーバ 14 にポイント振替要求を送信する。ポータルサイトサーバ 14 では、ポイント振替の可否を判断し、ポイント振替が可能であれば、同ユーザのポイント残高を零とするとともに、ゲームサーバ 16 にポイント振替許可データ（ポイント振替が許可されたことを示すデータ）を返信し、一方、ポイント振替が不可であれば、ゲームサーバ 16 にポイント振替拒否データ（ポイント振替が拒否されたことを示すデータ）を返信する。そして、ゲームサーバ 16 では、ポータルサイトサーバ 14 からポイント振替許可データを受信すると、データベース 18 に記憶されていたポイント残高をデータベース 20 に記憶されているポイント残高に加算し、同ポイント残高を更新する。そして、図 6 に示す振替完了画面をパーソナルコンピュータ 22 に送信する。逆に、ポータルサイトサーバ 14 からポイント振替拒否データを受信すると、図 7 に示す振替失敗画面をパーソナルコンピュータ 22 に送信する。

なお、ここでは、図 5 に示すポイント残高確認画面において「YES」ボタンを選択すると、ユーザがデータベース 18 に貯めた全ポイント残高がデータベース 20 に振り替えられるようにしたが、同画面において「YES」ボタンが選択されたとき、ゲームサーバ



1 6 から図 8 に示す振替ポイント入力画面を返信し、ユーザに振り替えるべきポイントを指定させるようにしてもよい。

ここで、データベース 1 8, 2 0 の記憶内容について説明する。

図 9 は、データベース 1 8 に含まれるポイントデータベースのデータ構成を示す図である。同図に示すように、このポイントデータベースは、ポータルサイトサーバ 1 4 における各ユーザのユーザ ID と、該ユーザが連携ゲームをプレイした連携サイトの ID (ゲームサイト ID) と、同連携ゲームによりユーザが貯めたポイントの残高と、同ポイント残高に対応する暗証キー (暗証情報) と、を対応づけて記憶するものである。ポータルサイトサーバ 1 4 では、図 3 に示される ID 及びパスワード入力画面においてユーザが ID 及びパスワードを入力した場合、該 ID 及びパスワードが真正なものであるならば、同ユーザのポータルサイトサーバ 1 4 におけるユーザ ID、同入力画面に対応するゲームサイト ID、零のポイント残高、乱数に基づく暗証キーを内容とする新規レコードを生成し、それをポイントデータベースに登録するようにしている。そして、連携ゲームをユーザがプレイしたとき、その結果に応じて、対応するポイント残高及び暗証キーを更新するようにしている。

また、図 1 0 は、データベース 1 8 に含まれる ID マッチングテーブルのデータ構成を示す図である。同図に示すように、この ID マッチングテーブルは、ポータルサイトサーバ 1 4 における各ユーザのユーザ ID (「Z 0 0 1」等) と、他のサイト (ゲームサーバ 1 6 等) の ID (「G 0 1」等) 及び該サイトにおける同ユーザのユーザ ID (「A 0 8 7」等) の組と、を対応づけて記憶するものである。ポータルサイトサーバ 1 4 では、図 3 に示される ID 及びパスワード入力画面においてユーザが ID 及びパスワードを入力

- した場合、該 I D 及びパスワードが真正なものであれば、同ユーザのポータルサイトサーバ 14 におけるユーザ I D に対応するサイト I D 及びユーザ I D の組に、同入力画面に対応するゲームサイト I D 及び同入力画面で入力されたユーザ I D の組を追加登録するようにしている。ポータルサイトサーバ 14 では、このテーブルにより、あるサイト（ポータルサイトサーバ 14 やゲームサーバ 16 等）において、あるユーザ I D が付与されているユーザに対して、他のサイトにおいてどのようなユーザ I D が付与されているかを知ることができる。
- 10      また、図 11 は、データベース 20 に含まれるポイントデータベースのデータ構成を示す図である。同図に示すように、このポイントデータベースは、同データベース 20 が接続されたゲームサーバ 16 においてユーザに付与されているユーザ I D と、該ユーザが貯めたポイントの残高と、を対応づけて記憶するものである。ゲーム
- 15      サーバ 16 では、ユーザにゲームを提供するとき、同ユーザに対応するポイント残高からゲーム利用に必要なポイントを引き落とし、ポイントデータベースを更新するようにしている。

次に、ポータルサイトサーバ 14 及びゲームサーバ 16 の機能構成について説明する。

- 20      図 12 は、ポータルサイトサーバ 14 の機能構成を示すブロック図である。同図では、ポータルサイトサーバ 14 で実現される機能のうち、本発明に関係するものを中心として示している。同図に示すように、ポータルサイトサーバ 14 で実現される機能には、ポイント更新部 14 a、ポイント読み出し部 14 b、ポイント振替部 14 c、料金計算部 14 d 及び記憶部 18 a が含まれる。このうちポ
- 25      イント更新部 14 a、ポイント読み出し部 14 b、ポイント計算部

1 4 c 及び料金計算部 1 4 d は、ポータルサイトサーバ 1 4 が C G I 等のプログラムを実行することにより実現される。

ここで、記憶部 1 8 a はデータベース 1 8 を含んで構成されるものであり、上記ポイントデータベース及び I D マッチングテーブル  
5 を記憶するものである。

また、ポイント更新部 1 4 a は、ユーザが携帯電話機 2 4 等からアクセスしてきた場合にゲームを提供し、そのプレイ結果（成績やプレイ時間等）に応じて該ユーザにポイントを付与し、記憶部 1 8 a に含まれるポイントデータベースに該ユーザのユーザ I D 及び  
10 ゲームに対応するゲームサイト I D に対応づけて記憶されているポイント残高を更新する機能である。また、ポイント更新部 1 4 a は、ポイント残高を更新するとき、併せて該ポイント残高に対応する暗証キーを乱数に基づいて更新する。

また、ポイント読み出し部 1 4 b は、ゲームサーバ 1 6 からポイント残高照会要求を受信した場合に、該ポイント残高照会要求に含まれるユーザ I D に対応づけて記憶部 1 8 a に含まれるポイント  
15 データベースに記憶されているポイント残高及び暗証キーを読み出し、それをゲームサーバ 1 6 に返信する機能である。

また、ポイント振替部 1 4 c は、ゲームサーバ 1 6 からサイト I D とユーザ I D の組、及び暗証キーを含むポイント振替要求を受信した場合に、該サイト I D とユーザ I D の組に対応するポータルサ  
20 イトサーバ 1 4 におけるユーザ I D を調べ、該ユーザ I D に対応づけて記憶部 1 8 a に含まれるポイントデータベースに記憶されている暗証キーと、ポイント振替要求に含まれている暗証キーと、を  
25 比較する。そして、両者が一致すれば、同暗証キーに対応するポイント残高を零にするよう更新するとともに、ポイント振替許可デー

タを返信する。また、両者が一致しなければ、ポイント振替拒否データを返信する。

また、料金計算部 1 4 d は、ポータルサイトサーバ 1 4 の関係者（運営者やサービス提供者等）から各ゲームサーバ 1 6 の関係者（運営者やサービス提供者等）に支払うべき金額を計算する機能である。料金計算部 1 4 d は、例えば記憶部 1 8 a に含まれるポイントデータベースにおいて、各ゲームサイト I D が「ゲームサイト I D」欄に記憶されているレコード数、すなわち連携ゲームのユーザ数に基づいて支払料金を算出する。また、ユーザが獲得した各ゲームサイト I D に対応するポイントの累積値に基づいて支払料金を算出するようにしてもよい。さらに、各ゲームサーバ 1 6 からポータルサイトサーバ 1 4 へのポイント残高照会要求やポイント振替要求の送信回数に基づいて支払料金を算出するようにしてもよい。

次に、図 1 3 は、ゲームサーバ 1 6 の機能構成を示すブロック図である。同図では、ゲームサーバ 1 6 で実現される機能のうち、本発明に関係するものを中心として示している。同図に示すように、ゲームサーバ 1 6 で実現される機能には、ゲーム提供部 1 6 a、ポイント読み出し部 1 6 b、ポイント振替部 1 6 c 及び記憶部 2 0 a が含まれる。このうちゲーム提供部 1 6 a、ポイント読み出し部 1 6 b、ポイント振替部 1 6 c は、ゲームサーバ 1 6 が C G I 等のプログラムを実行することにより実現される。

ここで、記憶部 2 0 a は、データベース 2 0 を含んで構成されるものであり、上記ポイントデータベースを記憶するものである。

また、ゲーム提供部 1 6 a は、ゲームサーバ 1 6 のユーザに対して、C G I を利用してゲームを提供したり、或いはゲームプログラムをダウンロードさせたりする機能である。また、ゲーム提供部 1

6 a は、ユーザにゲームサービスを提供する場合、例えばプレイ内容やダウンロード回数等に応じて同ユーザのポイント残高を減らすよう記憶部 20 a に含まれるポイントデータベースを更新する。

5     ポイント読み出し部 16 b は、ユーザがパーソナルコンピュータ 22 からポイント残高照会要求を送信してきた場合に、ポータルサイトサーバ 14 に同ユーザ及び当該ゲームサーバ 16 に対応するポイント残高を問い合わせ、その結果を残高表示画面（図 5）に含めて返信する機能である。

10     ポイント振替部 16 c は、ユーザがパーソナルコンピュータ 22 からポイント振替要求を送信してきた場合に、ポータルサイトサーバ 14 に同ユーザ及び当該ゲームサーバ 16 に対応するポイントの振替を要求し、振替が認められれば、記憶部 20 a に含まれるポイントデータベースを更新するとともに振替完了画面を返信し、一方、振替が認められなければ、振替失敗画面を返信する機能である。

15     以下、ポータルサイトサーバ 14 及びゲームサーバ 16 の処理についてフロー図に基づき、さらに詳細に説明する。

図 14 は、ポータルサイトサーバ 14 で実現されるポイント更新部 14 a によるポイント更新処理を示すフロー図である。同図に示す処理では、まず連携ゲームにおけるプレイ内容（プレイ回数やゲーム成績等）やゲームプログラムのダウンロード回数に応じた獲得  
20     ポイント或いはその基礎情報、ポータルサイトサーバ 14 でユーザに付与したユーザ ID（ポータルサイト内ユーザ ID）、当該連携ゲームに対応するゲームサイト ID を、携帯電話機 24 から受信する（S101）。次に、乱数を生成する（S102）。そして、この  
25     乱数に基づいて暗証キーを生成し、それを S101 で受信したポータルサイト内ユーザ ID 及びゲームサイト ID に対応づけてポイ

- ントデータベース記憶されている暗証キーに上書きし、同暗証キーを更新する（S 1 0 3）。さらに、S 1 0 1で受信したポータルサイト内ユーザID及びゲームサイトIDに対応づけてポイントデータベース記憶されているポイント残高に、S 1 0 1で受信した獲得ポイント（基礎情報を受信した場合には該基礎情報に基づいて生成した獲得ポイント）を加算し、該ポイント残高を更新する（S 1 0 4）。こうして、ポータルサイトサーバ14では、ポイント残高を更新する場合に、該ポイント残高に対応する暗証キーを乱数に基づいて更新するようにしている。
- 次に、図15は、ゲームサーバ16で実現されるポイント読み出し部16bによるポイント読み出し処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、例えば、図4に示されるメニューにおいてユーザが「ポイント振替コーナー」を選択した場合に実行されるものである。この処理では、まずパーソナルコンピュータ22からゲームサイト16におけるユーザID、すなわちゲームサイト内ユーザIDを取得する（S 2 0 1）。例えば、図4に示されるメニューにおいてユーザが「ポイント振替コーナー」を選択すると、予め認証が終了されているユーザIDがクッキー等の形式でパーソナルコンピュータ22からゲームサイト16に送信されるようにしている場合には、ポイント読み出し部16bはS 2 0 1において該ユーザIDを取得するようにすればよい。次に、ゲームサイト内ユーザIDと当該ゲームサーバ16を識別するゲームサイトIDを含むポイント残高照会要求をポータルサイトサーバ14に送信する（S 2 0 2）。そして、それに応じてポータルサイトサーバ14から返信されるポイント残高及び暗証キーを受信する（S 2 0 3）。そして、ポイント残高をパーソナルコンピュータ22のディスプレイに表

示させるためのHTML (Hyper Text Markup Language) データ (図 5 参照) を返信する (S 2 0 4)。このとき、画面下側の「YES」ボタンには、ゲームサーバ 1 6 のURL (Uniform Resource Locator) が関連づけられ、その引数にはポイント残高及び暗証キーが設定される。なお、ゲームサーバ 1 6 とポータルサイトサーバ 1 4 では、ポイント残高や暗証キー等のデータを暗号化して授受することが望ましい。

図 1 6 は、ポータルサイトサーバ 1 4 で実現されるポイント読み出し部 1 4 b によるポイント読み出し処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、ゲームサーバ 1 6 で実現されるポイント読み出し部 1 6 b からポイント残高照会要求が送信されてきた場合に実行されるものである。この処理では、まずゲームサーバ 1 6 から受信したポイント残高照会要求に含まれるゲームサイト内ユーザ ID 及びゲームサイト ID を取得する (S 3 0 1)。次に、記憶部 1 8 a に含まれる ID マッチングテーブルを参照して、S 3 0 1 で取得したゲームサイト内ユーザ ID 及びゲームサイト ID の組に対応するポータルサイト内ユーザ ID を読み出す (S 3 0 2)。さらに、S 3 0 2 で読み出したポータルサイト内ユーザ ID、及び S 3 0 1 で取得したゲームサイト ID に対応づけて記憶部 1 8 a に含まれるポイントデータベースに記憶されているポイント残高及び暗証キーを読み出す (S 3 0 3)。そして、これらポイント残高及び暗証キーをゲームサーバ 1 6 に返信する (S 3 0 4)。

以上のようにして、ゲームサーバ 1 6 では、ユーザを指定したポイント残高照会要求をポータルサイトサーバ 1 4 に送信し、同ユーザ及び当該ゲームサーバ 1 6 に対応するポイント残高及び暗証キーを受信する。

次に、図 17 は、ゲームサーバ 16 で実現されるポイント振替部 16c によるポイント振替処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、ゲームサーバ 16 からパーソナルコンピュータ 22 に送信されるポイント残高確認画面において、ユーザが「YES」ボタン

5      を選択し、ポイント振替を希望した場合に実行されるものである。この処理では、まずパーソナルコンピュータ 22 からゲームサイト内ユーザ ID、暗証キー及びポイント残高を受信する(S401)。

10      上述したように、ポイント残高確認画面の下側に表示された「YES」ボタンには、ゲームサーバ 16 の URL が関連づけられ、その引数にはポイント残高及び暗証キーが設定されているので、ゲームサーバ 16 では、パーソナルコンピュータ 22 から受信した URL の引数を参照することで、ポイント残高及び暗証キーを取得することができる。また、ゲームサイト内ユーザ ID は、例えばクッキーの形式で取得することができる。但し、パーソナルコンピュータ 2

15      2 とゲームサーバ 16 の間でなされるデータ授受は、以上の形式に限定されるものではない。

次に、ゲームサーバ 16 は、S401 で取得したゲームサイト内 ID、暗証キー及び当該ゲームサーバ 16 のゲームサイト ID を含むポイント振替要求をポータルサイトサーバ 14 に送信する(S4

20      02)。そして、ポイント振替許可データの受信の有無により振替可否を判断する(S403)。そして、ポータルサイトサーバ 14 からポイント振替許可データを受信した場合には、S401 で取得したゲームサイト内ユーザ ID に対応づけて記憶部 20a に含まれるポイントデータベースに記憶されているポイント残高に、S4

25      01 で取得したポイント残高を加算し(S404)、パーソナルコンピュータ 22 に振替完了画面を返信する(S405)。一方、ポ



ータルサイトサーバ 14 からポイント振替許可データを受信しない場合、すなわちポイント振替拒否データを受信した場合、パーソナルコンピュータ 22 に振替失敗画面を返信する (S 406)。この場合、ポイント残高の更新は行わない。

- 5      次に、図 18 は、ポータルサイトサーバ 14 で実現されるポイント振替部 14c によるポイント振替処理を示すフロー図である。同図に示す処理は、ゲームサーバ 16 で実現されるポイント振替部 16c からポイント振替要求が送信されてきた場合に実行されるものである。この処理では、まずゲームサーバ 16 からゲームサイト
- 10   内ユーザ ID、ゲームサイト ID、暗証キーを受信する (S 501)。次に、記憶部 18c に含まれる ID マッチングテーブルを参照し、S 501 で受信したゲームサイト内ユーザ ID 及びゲームサイト ID の組に対応するポータルサイト内ユーザ ID を読み出す (S 502)。さらに、記憶部 18c に含まれるポイントデータベースを
- 15   参照し、S 501 で受信した暗証キーと、S 502 で読み出されたポータルサイト内ユーザ ID 及び S 501 で受信したゲームサイト ID に対応づけてポイントデータベースに記憶されている暗証キーと、が一致しているか否かを判断する (S 503)。そして、両者が一致していれば、S 502 で読み出されたポータルサイト内
- 20   ユーザ ID 及び S 501 で受信したゲームサイト ID に対応づけてポイントデータベースに記憶されているポイント残高を零に更新するとともに (S 504)、ポイント振替許可データをゲームサーバ 16 に返信する (S 505)。一方、両者が一致していなければ、ポイント残高の更新を行わず、ゲームサーバ 16 にポイント振
- 25   替拒否データを返信する (S 506)。

以上説明したように、本ネットワークゲームシステム 10 によれ

ば、ポータルサイトサーバ 14 で提供されるサービスに関連するポイント、各ゲームサーバ 16 で提供されるサービスに関連するポイントに振り替えることができるようになる。このとき、ポータルサイトサーバ 14 では、ユーザ及びサイトに対応するポイント残高を更新するとき、併せて同ポイント残高に対応する暗証キーを更新するようにしている。また、ゲームサーバ 16 からのポイント残高照会要求に応じてポイント残高及び暗証キーを返信し、ゲームサーバ 16 から暗証キーを含むポイント振替要求を送信させるようにしている。そして、該暗証キーとデータベースに記憶されている暗証キーとが一致する場合に、ポイント振替許可データを返信するようにしている。このため、最新のポイント残高を照会し、そのポイント残高が更新される前にポイント振替要求をしなければ、ポイントの振替ができなくなっている。こうして、ポイントの振替を安全に行うことができるようになっている。

15     なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。例えば、以上の説明では、ポータルサイトサーバ 14 が提供するサービスを携帯電話機 24 によって受け、ゲームサーバ 16 が提供するサービスをパーソナルコンピュータ 22 によって受けるようにしたが、ポータルサイトサーバ 14 が提供するサービスを、パーソナルコンピュータ 22 や他の端末、例えば携帯情報端末、家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機等で受けるようにしてもよい。同様に、ゲームサーバ 16 が提供するサービスを、携帯電話機 24 や他の端末、例えば携帯情報端末、家庭用ゲーム機、携帯ゲーム機等で受けるようにしてもよい。

本発明によれば、ネットワークコンピュータシステムに適用して、あるサービスに関連するポイントを他のサービスに関連するポイントに振り替えるシステムを得ることができる。

## 請 求 の 範 囲

1. ユーザに第 1 及び第 2 サービスを提供するネットワークサービスシステムにおいて、

5 前記第 1 サービスを提供する第 1 サーバと、

前記第 1 サーバに接続され、前記第 1 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけてポイント情報を記憶する第 1 データベースと、

前記第 2 サービスを提供する第 2 サーバと、

10 前記第 2 サーバに接続され、前記第 2 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけてポイント情報を記憶する第 2 データベースと、を含み、

前記第 1 サーバは、前記ユーザにポイントを付与するよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント付与手段を含み、

15 前記第 2 サーバは、前記ユーザに前記第 2 サービスを提供する場合に、該ユーザのポイントを消費させるよう該ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント消費手段を含み、

20 前記ネットワークサービスシステムは、前記第 1 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 1 データベースに記憶されるポイント情報に基づいて、前記第 2 サーバにおける前記ユーザに係るユーザ識別情報に対応づけて前記第 2 データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント振替手段を

25 さらに含む、

ことを特徴とするネットワークサービスシステム。

2. 請求の範囲第1項に記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記第1又は第2サービスの少なくとも一方は、前記ユーザにゲームをプレイさせるサービスであることを特徴とするネットワーク

5 サービスシステム。

3. 請求の範囲第1項又は第2項に記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記第1サーバの関係者から前記第2サーバの関係者に支払うべき金額を算出する支払金額算出手段をさらに含むことを特徴とするネットワークサービスシステム。

10

4. 請求の範囲第3項に記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記支払金額算出手段は、前記ユーザの人数を計数する手段を含み、前記ユーザの人数に基づいて前記金額を算出することを特徴とするネットワークサービスシステム。

15

5. 請求の範囲第3項又は第4項に記載のネットワークサービスシステムにおいて、

20

前記支払金額算出手段は、前記第1データベースの記憶内容に基づいて、前記金額を算出することを特徴とするネットワークサービスシステム。

6. 請求の範囲第3項乃至第5項のいずれかに記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記支払金額算出手段は、前記第2サーバから前記第1サーバへの所定種類のアクセス回数に基づいて、前記金額を算出することを

5 特徴とするネットワークサービスシステム。

7. 請求の範囲第1項乃至第6項のいずれかに記載のネットワークサービスシステムにおいて、

前記ポイント振替手段は、

前記第1サーバに設けられ、前記第1データベースに記憶される  
5 ポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、

前記第1サーバに設けられ、前記第2サーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

10 前記第1サーバに設けられ、前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求を受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

前記第1サーバに設けられ、前記第2サーバから暗証情報を含む  
15 ポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、

前記第1サーバに設けられ、前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう  
20 更新するとともに、ポイント振替許可データを前記第2サーバに返信する第1ポイント振替手段と、

前記第2サーバに設けられ、前記第1ポイント振替手段により前記第1サーバからポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段と、

を含むことを特徴とするネットワークサービスシステム。

8. 各々ポイント情報を記憶する第1及び第2データベースを含むポイント振替システムであって、

前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、

- 5 前記ポイント情報更新手段により前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、

ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

- 10 前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、

- 15 前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信する第1ポイント振替手段と、

- 20 前記第1ポイント振替手段によりポイント振替許可データが返信される場合に、前記第2データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する第2ポイント振替手段と、

を含むことを特徴とするポイント振替システム。



9. 請求の範囲第8項に記載のポイント振替システムにおいて、  
前記暗証情報更新手段が、乱数に基づいて暗証情報を更新すること  
を特徴とするポイント振替システム。

5 10. データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント  
情報更新手段と、

前記ポイント情報更新手段により前記データベースに記憶され  
るポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて  
前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新  
10 手段と、

ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信  
される場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報及び暗  
証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

15 暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求  
受信手段と、

前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替  
要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情  
報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情  
20 報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可  
データを返信するポイント振替手段と、

を含むことを特徴とするポイント管理装置。

1 1. データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新ステップと、

前記ポイント情報更新ステップで前記データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて

5 前記データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新ステップと、

ポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信ステップと、

前記ポイント照会要求受信ステップでポイント照会要求が受信される場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報及び暗

10 証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信ステップと、

暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信ステップと、

前記ポイント振替要求受信ステップで受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記データベースに記憶される暗証情

15 報とが一致する場合に、前記データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを返信するポイント振替ステップと、

を含むことを特徴とするポイント管理方法。

1 2. 第1ゲームサーバと、

前記第1ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報及び暗証情報を記憶する第1データベースと、

第2ゲームサーバと、

5 前記第2ゲームサーバに接続され、ゲームに関わるポイント情報を記憶する第2データベースと、

を含むネットワークゲームシステムであって、

前記第1ゲームサーバは、

10 前記第1データベースに記憶されるポイント情報を更新するポイント情報更新手段と、

前記ポイント情報更新手段により前記第1データベースに記憶されるポイント情報が更新される場合に、該ポイント情報に対応づけて前記第1データベースに記憶される暗証情報を更新する暗証情報更新手段と、

15 前記第2ゲームサーバからポイント照会要求を受信するポイント照会要求受信手段と、

前記ポイント照会要求受信手段によりポイント照会要求が受信される場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報及び暗証情報を返信するポイント情報及び暗証情報返信手段と、

20 前記第2ゲームサーバから暗証情報を含むポイント振替要求を受信するポイント振替要求受信手段と、

前記ポイント振替要求受信手段により受信されるポイント振替要求に含まれる暗証情報と前記第1データベースに記憶される暗証情報とが一致する場合に、前記第1データベースに記憶されるポイント情報をポイント残高が減るよう更新するとともに、ポイント振替許可データを前記第2ゲームサーバに返信する第1ポイント

25

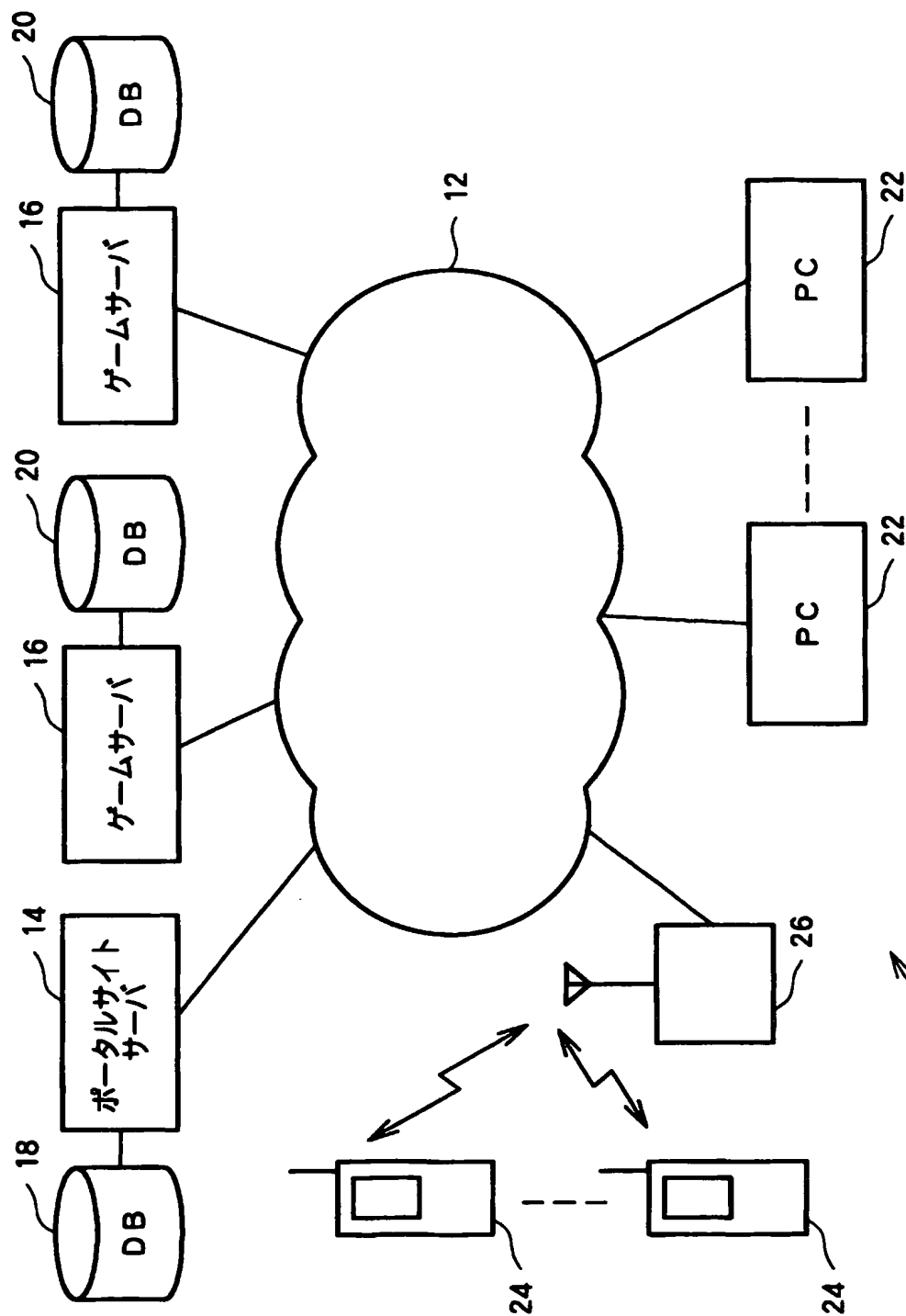
振替手段と、を含み、

前記第 2 ゲームサーバは、

- 前記第 1 ポイント振替手段により前記第 2 ゲームサーバからポイント振替許可データが返信される場合に、前記第 2 データベース
- 5 に記憶されるポイント情報をポイント残高が増えるよう更新する
- 第 2 ポイント振替手段を含む、

ことを特徴とするネットワークゲームシステム。

図 1



10: ネットワークゲームシステム

2/11

図2

オリジナルゲームコーナー

Aサイトコーナー

Bサイトコーナー

図3

AサイトでのID.  
パスワードを入力して下さい。

ID

パスワード

OK

3/11

図4

Aサイト

オリジナルゲームコーナー

ポイント振替コーナー

図5

ポータルサイトZには、  
××××ポイントが  
貯まっています。  
振り替えますか？

YES      NO

4 / 11

図6

振替完了しました。

戻る

図7

振替に失敗しました。

戻る

図8

ポイントを  
振り替える。

決定



5/11

図9

ポータルサイト内 ユーザID	ゲームサイト ID	ポイント残高	暗証キー
Z001	G01	200	xxx
Z001	G02	183	xxx
Z002	G01	815	xxx

図10

ポータルサイト内 ユーザID	ゲームサイトID/ゲームサイト内ユーザID
Z001	G01/A087, G02/B009
Z002	G01/A013, G03/C192, ...

図11

ゲームサイト内ユーザID	ポイント残高
A001	1053
A002	829

6/11

図12

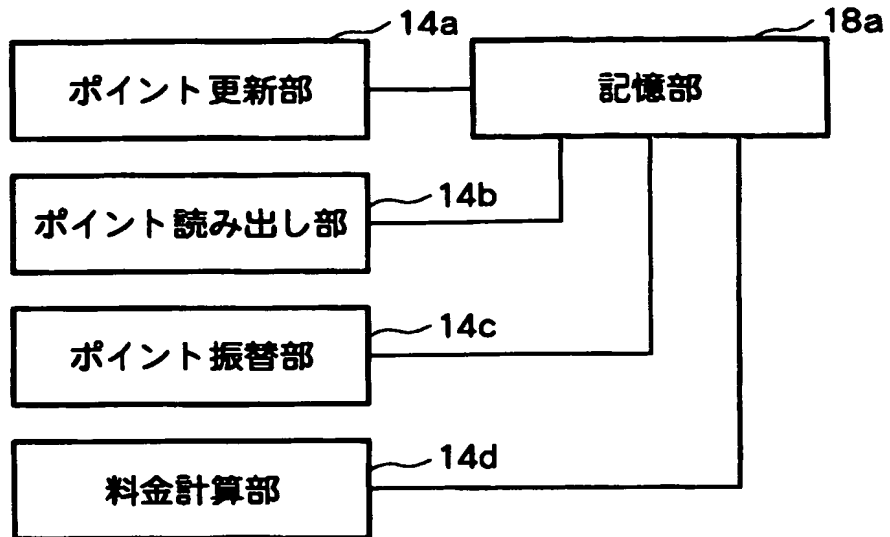
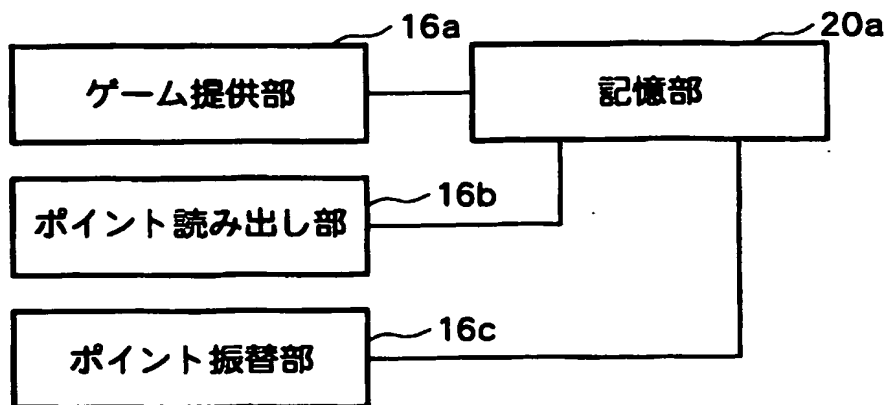
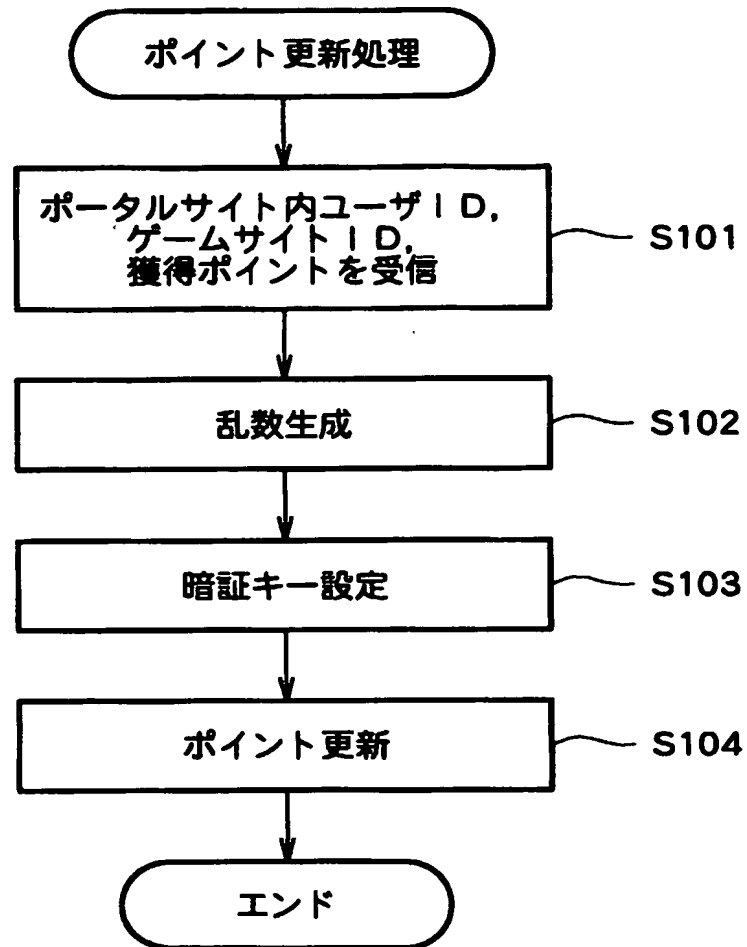


図13



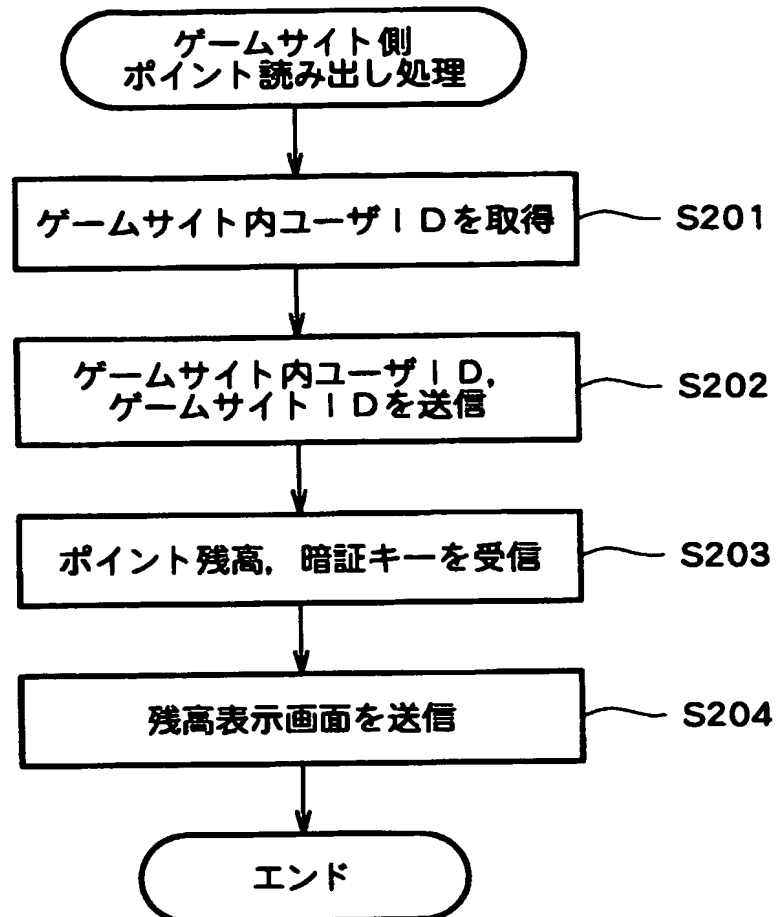
7/11

図14



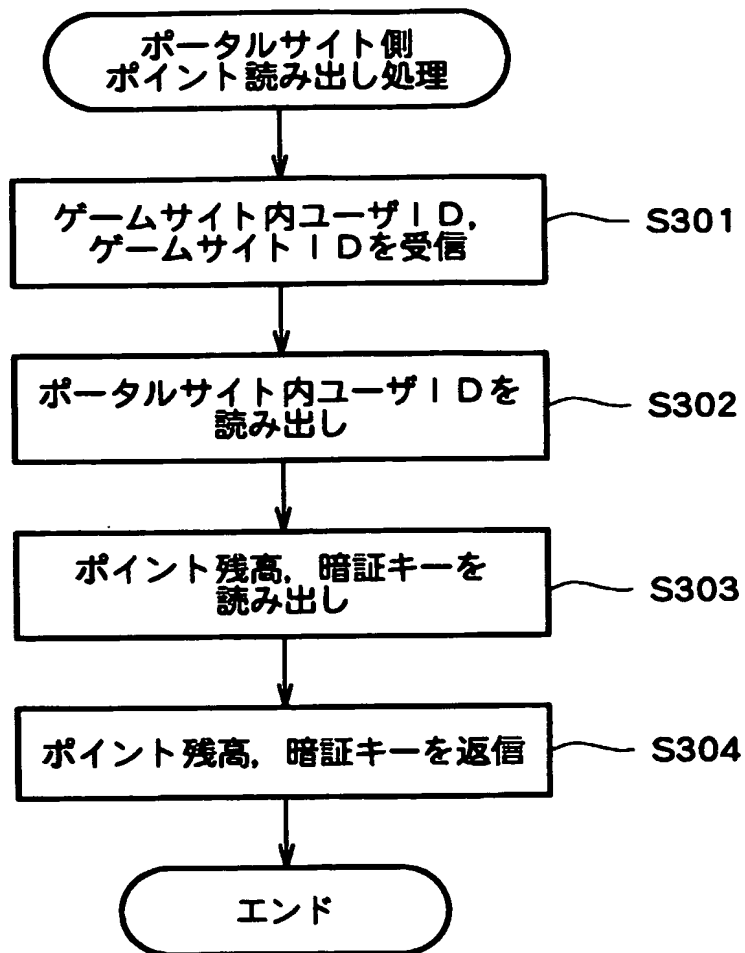
8/11

図15



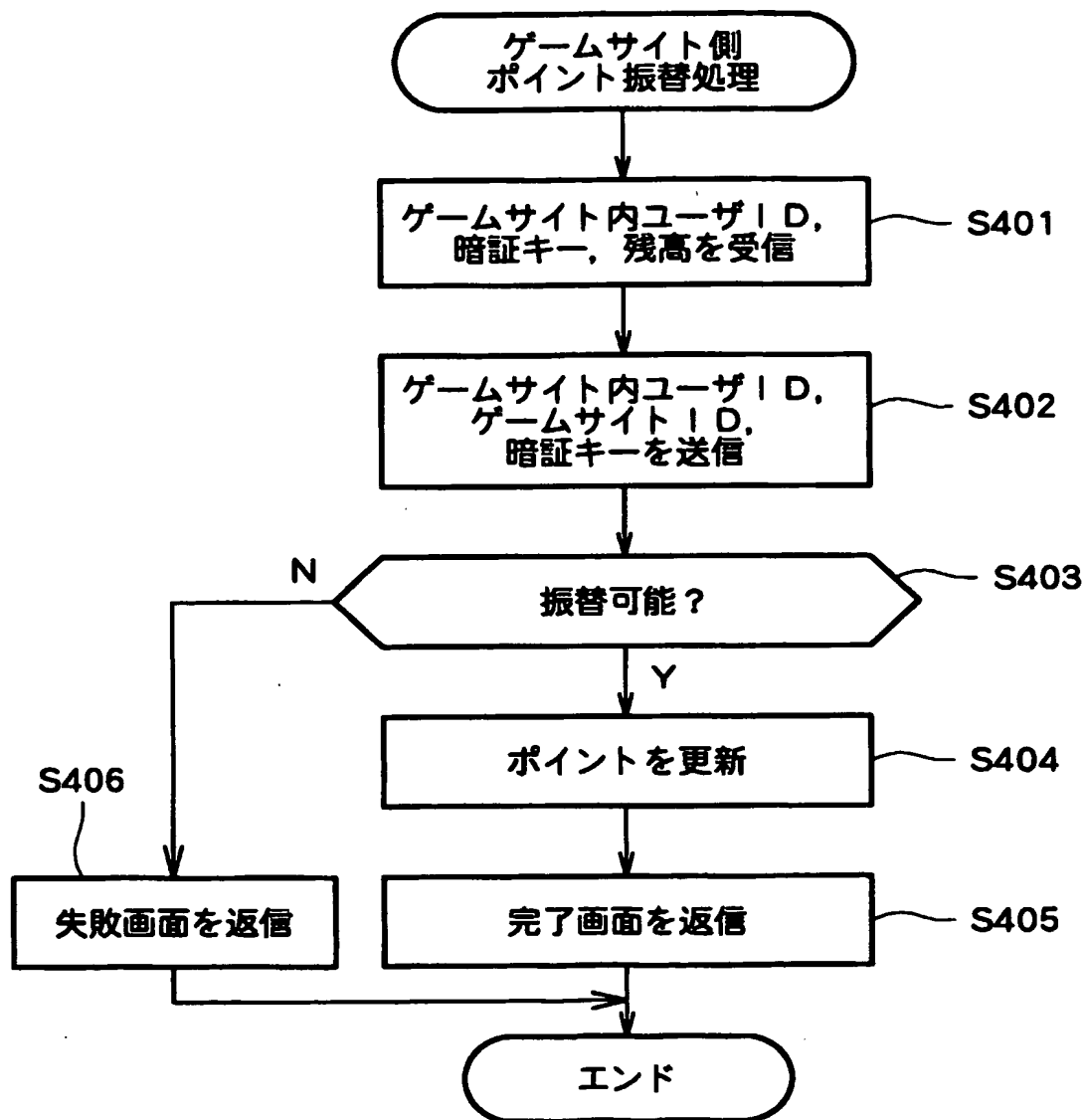
9/11

図16



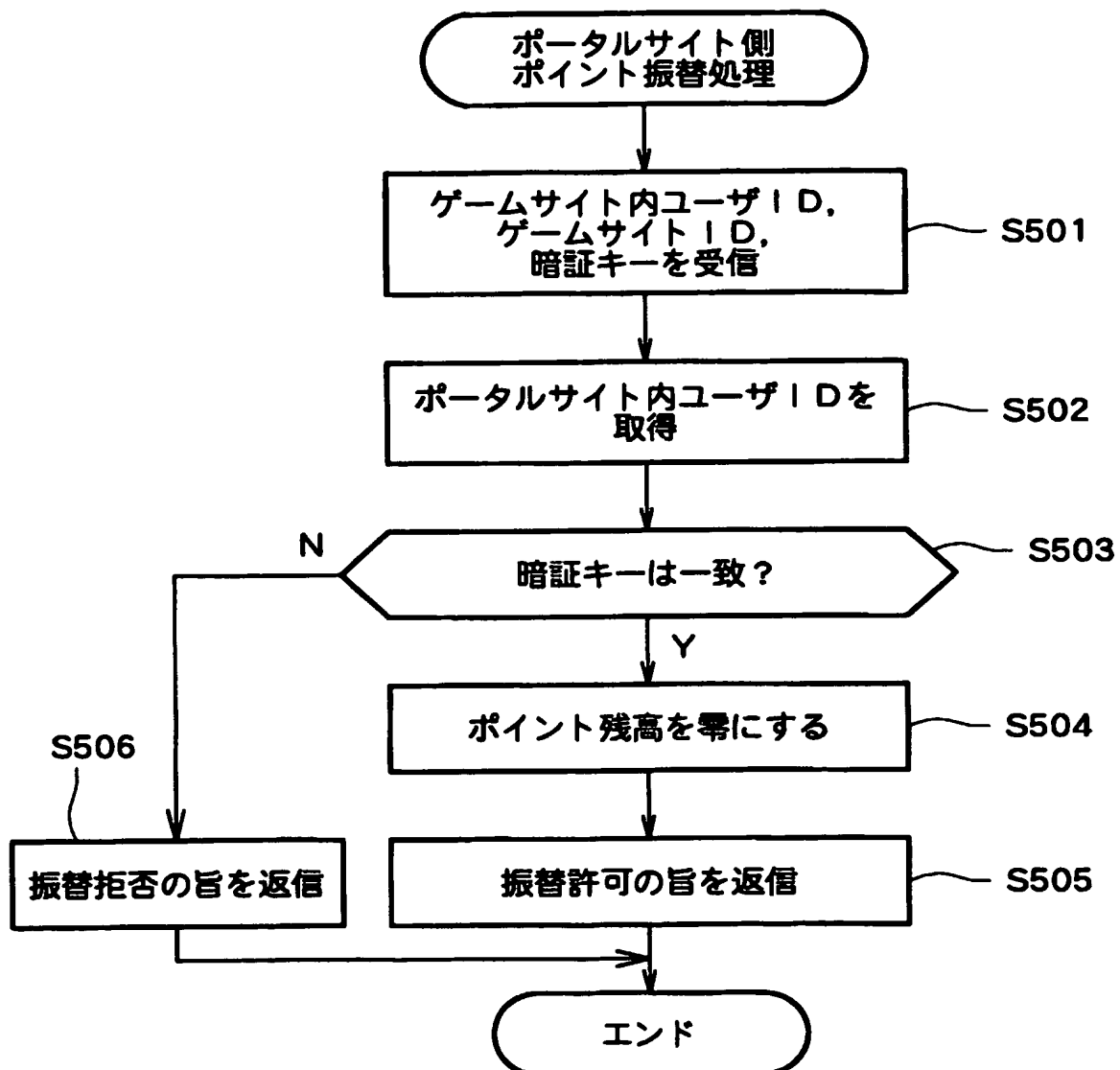
10/11

図17



11 / 11

図 18



# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/07728

**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**  
Int.Cl<sup>7</sup> G06F17/60, G06F12/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

**B. FIELDS SEARCHED**

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)  
Int.Cl<sup>7</sup> G06F17/60, G06F12/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched  
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2003  
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2003 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	JP 2002-140642 A (Aeon Credit Service Co., Ltd., Accenture Kabushiki Kaisha), 17 May, 2002 (17.05.02), Par. Nos. [0020] to [0099]; Figs. 1, 4 (Family: none)	1-6 7-12
Y	GRAY et al., TRANSACTION PROCESSING. San Francisco, California: Morgan Kaufmann Publishers, Inc., 1993, ISBN 1-55860-190-2, pages 434 to 435	7-12

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:  
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance  
"E" earlier document but published on or after the international filing date  
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)  
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means  
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention  
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone  
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art  
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search  
01 August, 2003 (01.08.03)

Date of mailing of the international search report  
19 August, 2003 (19.08.03)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.



# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP03/07728

## Box I Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:
2. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:
3. ☐ Claims Nos.:  
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

## Box II Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

The technical feature common to claims 1-6 and claims 7-12 relates to point commuting. However, this technical feature is conventionally known and cannot be one or more of the same or corresponding special technical features within the meaning of PCT Rule 13.2.

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☒ As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.  
☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>7</sup> G06F17/60, G06F12/00

## B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl<sup>7</sup> G06F17/60, G06F12/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年  
 日本国公開実用新案公報 1971-2003年  
 日本国登録実用新案公報 1994-2003年  
 日本国実用新案登録公報 1996-2003年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2002-140642 A (イオンクレジットサービス株式会社、アクセンチュア株式会社), 2002.05.17,	1-6
Y	【0020】-【0099】段落, 図1、4 (ファミリーなし)	7-12
Y	GRAY et al. TRANSACTION PROCESSING. San Francisco, California: Morgan Kaufmann Publishers, Inc, 1993, ISBN 1-55860-190-2, pp. 434-435	7-12

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの  
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)  
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの  
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの  
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの  
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

01.08.03

国際調査報告の発送日

19.08.03

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)

郵便番号 100-8915

東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

谷口 信行

5L

9467

電話番号 03-3581-1101 内線 3560

## 第Ⅰ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見 (第1ページの2の続き)

法第8条第3項 (PCT17条(2)(a)) の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、この国際調査機関が調査することを要しない対象に係るものである。つまり、
2. ☐ 請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求の範囲 \_\_\_\_\_ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

## 第Ⅱ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見 (第1ページの3の続き)

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるところの国際調査機関は認めた。

請求の範囲1-6と請求の範囲7-12の発明に共通する技術的特徴は、ポイント振り替えを行う点であるが、そのような技術的特徴は、従来より周知であり、PCT規則13.2に規定する一又は二以上の同一又は対応する特別な技術的特徴とはなり得ない。

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. ☒ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあった。  
☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがなかった。